



Volet environnemental

Les enjeux :

Sur la CC du Gailleret, l'Etang des treize-vents constitue une zone exceptionnelle et remarquable ancrée dans le PNR des Hêtres Tortillards, au sein d'estives indivises. Il abrite une ZNIEFF¹ et une ZICO². Son potentiel de développement est très limité, mais il présente un intérêt environnemental et touristique. Le dossier est très sensible avec d'une part, un projet d'observatoire d'un oiseau rare, l'aigrette à pattes rouges, en relation avec la création d'un lieu d'éducation à l'environnement porté par la ville de Grand-Lieu, et d'autre part, un usage touristique débridé, faute d'infrastructure. Les partisans du développement touristique, les exploitants agricoles soucieux de préserver l'élevage ovin sur les estives, et les associations environnementales s'affrontent quant aux aménagements à préconiser sur cet espace sensible.

Face à un conflit d'usage du fait des 6000 à 7000 visiteurs actuels et de la peur d'une montée à 15000 visiteurs « anarchiques », il s'agit d'étudier les enjeux de développement touristique et de protection de l'environnement, en réfléchissant collectivement à un plan d'usage partagé de la zone de l'Etang des Treize-vents : classe découverte sans hébergement ? tracés de parcours d'éducation à l'environnement ? construction du CPIE ? valorisation de la mise en place d'un observatoire qui canalise les usages ? aménagement d'un parking ?

¹ ZNIEFF : Zone Naturelle d'intérêt environnemental pour la Flore et la Faune

² ZICO : Zone d'Importance pour la Conservation des Oiseaux

Usage du SIG

Les données traitées grâce au SIG vont permettre aux différents acteurs de visualiser les aménagements envisageables pour une **valorisation touristique du site** en tenant compte des contraintes liées à :

- la pratique agricole
- la préservation de l'environnement

La pratique agricole :

L'emprise des zones d'estives exploitées par la coopérative ovine est représentée par un objet surfacique hachuré en rouge.

La préservation de l'environnement :

Les ZNIEFF sont représentées par des objets surfaciques couleur magenta, tandis que la ZICO se traduit par un polygone hachuré en couleur cyan. ZNIEFF et ZICO son imbriquées, leur intersection correspond à la zone de préservation de l'aigrette à pattes rouges, représentée en hachures jaunes.

Grâce au SIG, nous pouvons visualiser les imbrications de ces différentes zones et choisir de les superposer sur fonds de carte scannée (ici le Scan25® del'IGN) ou sur une photographie aérienne, afin de mieux cerner la réalité du terrain.

Les aménagements envisageables :

La valorisation touristique du site suppose de bâtir un plan d'usage partagé entre les randonneurs, les éleveurs et l'aigrette à pattes rouges.

Il faut donc prévoir :

- des itinéraires de randonnée balisés pour canaliser les randonneurs tout en leur procurant une pratique agréable
- des panneaux éducatifs et informatifs positionnés en des points stratégiques : entrée dans la zone d'estives (tenir les chiens en laisse, ne pas laisser de détritrus, etc.), bordure de la zone de préservation de l'aigrette à pattes rouges (présentation du mode de vie de l'oiseau nicheur, règles d'observation, etc.)
- la localisation de la Maison de l'Environnement qui serait gérée par le CPIE et pourrait héberger l'observatoire de l'aigrette à pattes rouges.
- un parking et une voie d'accès pour accueillir les visiteurs dans de bonnes conditions sans gêner le travail des agriculteurs.

L'outil SIG va nous permettre de nous projeter dans le futur :

- nous pouvons tracer des itinéraires de randonnée virtuels, en calculer la longueur et en visualiser l'impact tant sur la zone d'estive que sur les ZNIEFF et la ZICO : *doit on se limiter au tour de l'étang, permettre la traversée des estives ou envisager un panachage des deux itinéraires ?*
- la superposition des zones sensibles et des itinéraires tracés nous permet d'envisager la pose « virtuelle » de panneaux éducatifs en les représentant par une couche thématique d'objets graphiques ponctuels : *à tel endroit un panneau est-il nécessaire ? Si oui, faut-il un panneau éducatif ou informatif ?*
- nous pouvons évaluer le coût des panneaux en exploitant les données attributaires associées : l'outil SIG permet de calculer la somme de la dernière colonne de la table attributaire indiquant le coût de chaque panneau.
- nous pouvons utiliser le fonds de carte scannée (ici le Scan25® del'IGN) ou une photographie aérienne pour vérifier le positionnement de la future Maison de l'Environnement après en avoir relevé sa localisation par une mesure GPS sur le terrain.
- nous pouvons imaginer l'emplacement et la taille du futur parking : *20 places sont-elles suffisantes ou faut-il envisager 50 places ?*
- nous pouvons étudier l'accès au parking tout en prenant en compte les zones à préserver : *nécessité de contourner la zone de préservation de l'aigrette rouge (zone interdite), un accès traversant les estives et supposant dédommagement des éleveurs, l'autre contournant les estives, et nécessitant des aménagements pour préserver ZNIEFF et ZICO.*

Nous pouvons ainsi confronter tous nos projets en affichant ou en éteignant à souhait les couches thématiques jusqu'à maturation de notre réflexion : photo aérienne, Scan25®, estives, ZNIEFF, ZICO, itinéraires de randonnée, panneaux éducatifs, Maison de l'Environnement, parkings, voies d'accès. Pour affiner notre réflexion, nous pourrions tout aussi bien créer d'autres couches thématiques correspondant à autant de variantes d'aménagement : **la plus-value du SIG** réside dans la construction collective de l'aménagement et la possibilité de concertation sur des conflits d'usage grâce à la visualisation des enjeux et des aménagements envisagés.

Si vous animez une session de sensibilisation, cette séquence est bâtie comme un jeu de rôles :

- **Vous introduisez le jeu d'acteurs** en distribuant à tous les participants la **convocation à la réunion** accompagnée d'un rappel des grandes lignes du contrat de territoire.
- **Vous lancez l'animation** pour rappeler l'enjeu (bâtir un plan d'usage partagé de l'Etang des 13 vents et de ses environs), les personnalités présentes et l'ordre du jour, **puis vous stoppez l'animation**.
- **Vous proposez aux participants de jouer**. Ceci impose un minimum de 8 participants. Pour un groupe plus important (jusqu'à 16 personnes pour assurer la qualité des échanges), vous demandez qui veut jouer.
- **Vous distribuez les rôles aux participants**, en remettant une fiche de personnage à chaque joueur, de préférence de manière aléatoire. Vous appelez les différents personnages et leur remettez leur carton de présentation(bristol) respectif.
- **Vous invitez le sous-Préfet et le président du Pays** à vous rejoindre à la table (ce qui justifie la disposition initiale des tables), et **vous annoncez que vous endossez vous même un rôle** : le représentant du bureau d'études chargé de restituer ses travaux.
- **Pour lancer le jeu**, vous passez la parole au sous-Préfet.
- Vous présentez et commentez, **grâce à l'animation**, les propositions du bureau d'études, puis vous repassez la parole au sous-Préfet qui lance le débat entre les acteurs.
- **En fonction des échanges entre acteurs**, vous pouvez revenir sur des points particuliers de l'animation (itinéraires de randonnée, positionnement des panneaux d'information, voies d'accès, parkings, etc.) pour appuyer vos réponses dans votre position de représentant du bureau d'études, en utilisant le retour en arrière et l'arrêt sur image.
- **Pour clôturer le jeu**, un vote à bulletin secret est proposé. Vous distribuez les bulletins de vote dans votre position de représentant du bureau d'études à tous les participants (joueurs et observateurs).
- **Pour dépouiller le vote**, vous reprenez votre position d'animateur/animateurice.

Les documents supports nécessaires à l'animation de cette séquence sont disponibles en annexe au format pdf.

*Cette séquence, comme celle traitant de l'implantation de la ZAC doit **encourager la démarche participative** et laisser une **large place au débat**. Les profils des personnages sont donnés à titre indicatif, pour guider les participants dans les grandes lignes de leur jeu d'acteur, tout en autorisant leur propre argumentaire. Vous pouvez exploiter les possibilités de « pause » (arrêt sur image) offertes par le produit multimedia pour faciliter les échanges entre les participants.*

Le débat doit déboucher sur un choix argumenté de chacun des participants, pour permettre le vote qui clôture le jeu de rôles. Les résultats du vote peuvent varier d'une session à l'autre, car le SIG fournit une aide à la décision, mais laisse aux participants leur « libre arbitre ».

Lorsque le choix a été arrêté, vous pouvez lancer la discussion sur la plus-value apportée par le SIG dans la démarche participative en interrogeant les participants sur la perception qu'ils en ont eu : démarche participative ? Construction collective ? Approche d'un consensus ? Eclairage de la décision ?

Cette discussion introduit la séquence suivante « le SIG en résumé »